

周天洋

意向岗位：游戏客户端开发

ztory@foxmail.com
QQ:361222163

Profile

男，24岁，半年工作经验，资深游戏玩家，初级策划，独立游戏制作人。熟悉并参与过从游戏立项、制作到发行，包括策划，美术，客户端，服务端，运营在内的所有环节。

Education

郑州航空工业管理学院
质量与可靠性工程专业

2012/9-2016/6

Company

郑州每一天科技有限公司：游戏策划

2016/6-至今

- 负责设计充值、兑换、推广、公社、签到以及每日任务系统；
- 负责多款游戏的数值调控；
- 负责组织测试新版本中bug，将结果收集整理反馈给技术人员并进行后续跟进；
- 一款基于cocos2dx-lua的捕鱼游戏的项目负责人；
- 同时参与捕鱼客户端开发，排除部分bug，优化动画效果；
- 帮助客户端找到了在cocos中使用flash动画的解决方案；
- 将部分策划案转为实际代码以供各个技术人员参考；
- 使用游戏引擎快速搭建游戏原型，为后续动作提供参考；
- 负责设计移动版官网，使用HTML+CSS基于网页制作人员提供的初版进行二次更新

Projects

Round(回合)

2015/10-至今

- 使用Gamelab:Studio制作的一款策略类Arpg游戏；
- 有完备的技能系统，包括暴击、吸血、冲刺、格挡、隐身；
- 可双人局域网对战，基于socket，Peer-to-Peer架构；
- 可单人闯关，击杀最终BOSS，冲击排行榜，使用PHP+MySQL制作的排名系统；
- 仍在更新，会自动检测新版本，使用Git进行版本控制；
- 已发布在独立游戏平台indienova，并上架应用宝。

百家乐路单设计与制作

2016/12-2016/12

- 测试驱动开发，从初次接触百家乐路单到制作完成共耗时三天；
- 分析路单的各种元素以及对应的生成规则；
- 使用GameMaker:Studio快速搭建原型；
- 实现了动态更新珠盘路，大路，大眼仔，小路，甲由路。

故障树分析软件

2016/4-2016/5

- 本科毕业设计，使用Gamelab:Studio制作；
- 可以对按指定格式输入的故障树语句进行解析；
- 使用脚本语言模拟多叉树，自动绘制故障树；
- 结合BFS与DFS来计算最小割集与最小路集；
- 最终成绩靠它拿到了占全年级比例不足10%的"优秀"。

UNO牌计分系统

2016/6-2016/6

- 前端使用Gamelab:Studio-HTML5 Import，后端使用PHP+MySQL；
- 用于记录和同事玩UNO牌的积分；

- 根据当日排名情况，按照指定规则二次改动玩家积分；
- 有完整的积分体系，鼓励多参与，自动平衡高低分选手差距。

VIP后台积分系统

2016/7-2016/7

- 使用PHP+MySQL制作；
- 用于付费用户充值积分管理；
- 支持单/多条件搜索，支持模糊搜索；
- 通过录入的用户充值金额或积分消费来更新用户的VIP等级、积分以及服务有效期；
- 每天自动更新用户会员状态，并按剩余范围进行标记。

Skills

CET 4	Linux	OpenGL(Still Learning)
NCRE 2	C/C++/PHP/Lua/Python/C#/JS	ACMer/LeetCoder
GameMaker:Studio	MySQL	DataStructure&Algorithm

Code

独立游戏--Round

(官网) <http://ztory.cn/game/round>

(源码) <https://github.com/gxzty/Round-MyFirstGame->

百家乐路单

(演示) <http://ztory.cn/way>

(源码) <https://github.com/gxzty/Baccarat--PathOfWin>

故障树分析程序(演示程序)

<http://ztory.cn/fta>

UNO计分系统(演示程序)

<http://ztory.cn/game/uno>

Vip后台积分系统(数据库丢失，源码地址如下)

<https://github.com/gxzty/vip>

Open-Good-Luck(正在学习OpenGL)

<https://github.com/gxzty/Open-Good-Luck>

Thanks

感谢您花时间阅读我的简历，期待能有机会和您共事。